Elas também jogam...

Por JOÃO CRUZ

A edição de hoje da Micromania traz um toque muito especial pela única e simples razão de que nem só «eles» jogam: «elas» também o fazem. E a provar o facto está a rubrica Juízes Nacionais desta semana, com duas juízas-femininas. Como complemento deste «acontecimento» temos a carta da Ana Raquel Ferreira que nos dá o seu parecer da actual «discriminação» entre «elas» e «eles», no que diz respeito a computadores e, muito particularmente, aos videojogos. Diz esta nossa jovem leitora: *«Para quebrar a rotina da rubrica Juízes Nacionais não há nada melhor do que aparecer o comentário de uma juíza; pois eu noto que há um grande desinteresse do sexo feminino perante este interessante mundo dos jogos de computador. Será que os videojogos são obrigatoriamente para o sexo masculino? Penso que não, e, assim, com a preciosa ajuda do meu irmão (mais entendido com o Português) decidi dar a minha colaboração à Micromania...»*; Depois destas linhas, quase muito pouco nos resta para falar do assunto, pois a Ana Raquel está cheia de razão e só nos resta aguardar que mais jovens saiam do acanhamento e decidam mostrar que também se interessam por estes assuntos, até agora privilégio de cerca de 99% para o lado dos rapazes... Aqui fica uma vez mais patenteado o nosso incentivo para a participação de todos nesta rubrica, dando-nos assim motivo para levarmos a bom ritmo este projecto, realizado a pensar em todos vocês. Mudando um pouco de assunto, vamos tentar responder a mais uma solicitação de um nosso leitor. Trata-se do André Valente, de Vila Nova de Gaia, que nos pergunta por que não elaboramos um espaço para a arte dos leitores. Esse espaço é o Microclube e já está aberto há muito tempo desde o início desta secção. É claro que nesse espaço só publicaremos trabalhos dos leitores que estejam minimamente relacionados com esta rubrica, pois não se trata de uma secção de «arte livre». Naturalmente umas «dicas» ilustradas (e coloridas) são sempre bem aceites, se for este o teor da tua proposta. Terminamos hoje por aqui, aguardando como sempre a vossa habitual colaboração...

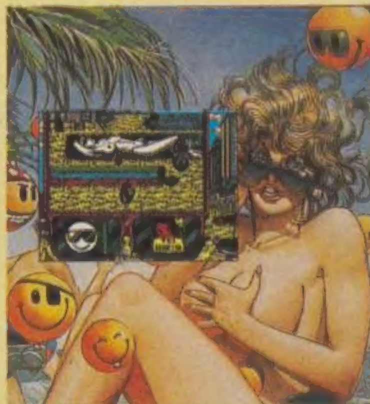
O QUE JÁ SE JOGA...



FREDDY HARDEST 2

Quem não se lembra do famoso herói galáctico que deu origem a um excelente videojogo (cortesia da empresa espanhola Dinamic) de nome FREDDY HARDEST? Pois bem, este arrojado personagem está outra vez na activa e, como sempre, metido em sarilhos. Desta vez, ao meter-se na máquina do tempo no primeiro jogo, algo não funcionou muito bem e o nosso herói veio parar aos nossos dias, mais propriamente, no sul de Manhattan, num bairro com muito má fama e cheio de «gangs» e marginais. O nosso objectivo é reencontrar a máquina do tempo, para colocar Freddy no sítio certo! FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR (ou, se preferirem, FREDDY HARDEST 2) é um jogo muito ao estilo dos clássicos RENEGADE e VIGILANTE, tecnicamente razoável, mas pouco original!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A AVENTURA CONTINUA!



TOI ACID GAME

Tinha que acontecer, mais tarde ou mais cedo: a euforia resultante da «moda acid» nas discotecas e a sua associação com as peculiares bolinhas amarelas, com caras divertidas e pitorescas (os «smiles»), tinham que resultar num divertido videojogo. E assim o fez a empresa espanhola Iber Soft. A nossa missão neste TOI ACID GAME é controlar o nosso herói Toi por entre quatro níveis de jogo (discoteca, praia, barco-pirata e «acid-house»), em busca da sua namorada, Zoi, aprisionada pelo terrível Doctor Acid. Esta missão não é nada fácil devido às constantes investidas dos nossos inimigos, mas fazendo uso da nossa perícia e muito «ácido», controlaremos a situação. Os sons digitalizados, os gráficos, as cores e a animação, fazem deste TOI ACID GAME um sucesso!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: IBER SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO-AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ENTRE NO MUNDO «ACID»!!!



VIAJE CENTRO TIERRA

Uma das muitas e fantásticas obras do mais que famoso Júlio Verne é o argumento deste ambicioso projecto da empresa espanhola de videojogos Topo Soft, denominado VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA. Com esta introdução está delineado o objectivo desta grande aventura. Neste jogo temos a sensação de estar a reviver todas as emoções e peripécias do clássico da Ocean, o WHERE TIME STOOD STILL. Cada personagem do jogo tem características especiais e é tendo em conta esses factores que poderemos ter mais ou menos sucesso na nossa missão. Tecnicamente, este jogo está deveras épico, mesclando gráficos, cenários e uso de cores a um nível espectacular que, aliados aos movimentos e toda a animação, regalam qualquer micro-jovem!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TOPO SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM JOGO ÉPICO!

POR: CAD SOFT

mapa

Vitor Cardoso & J. Paulo

INICIO

FIM

NÍVEL 3 ↑ 4 ↓

DESENHADOR: JOÃO PAULO CARDOSO
JOGADOR: VITOR MANUEL CARDOSO
PINTOR: NUNO PEIXOTO
R. BOA FÉ, Nº 20 2º ESQ. 4435 RIO TINTO

INICIO

FIM

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – CHASE HQ	1 – AVENTURA ORIGINAL	1 – CHASE HQ
2 – CABAL	2 – KE RULEN LOS PETAS	2 – PETROVIC BASKET
3 – PETROVIC BASKET	3 – ZIPI Y ZAPE	3 – GHOULS'N GHOSTS
4 – STRIDER	4 – CARVALHO	4 – VIAJE AL CENTRO DE TIERRA
5 – X - OUT	5 – JACK THE RIPPER	5 – COSMIC SHERIFF

JUÍZES NACIONAIS



Ana Raquel Santos Ferreira
Rua Padre Joaquim das Neves, 1179
4435 RIO TINTO

D. PETROVIC BASKET

Se F. M. BASKET MASTER era o «rei» dos vídeo-jogos de basquetebol, acaba de ser destronado por este espectacular jogo. O sucessor chama-se DRAZEN PETROVIC BASKET e, como vem sendo hábito nos jogos de qualidade, é mais um produto da MADE IN SPAIN. Em DRAZEN PETROVIC BASKET temos uma visão de cima para baixo do pavilhão, factor que, aliado a pormenores tais como descontos de tempo anotados para mudança de táctica, faltas pessoais e técnicas estatísticas de concretização,... fazem deste jogo um verdadeiro sucesso!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: PARABÉNS À TOPO SOFT!



Paula Cristina Alves Lage
Rua da Travagem, 340
4200 PORTO

MYTH

Eis um jogo até agora dos mais trabalhosos e cativantes para todos os fanáticos de jogos de computador, pois a versão para o 48K é «super» realista e original e, certamente, fascinará qualquer jovem, tal como nos fascinou! Neste jogo, somos um simples mortal e só nós podemos enfrentar os deuses malvados que querem apoderar-se da Terra. Em MYTH, teremos de enfrentar os mais diabólicos e inacreditáveis inimigos jamais criados para os «Spectrum», se pretendemos derrotar o terrível Demeron! MYTH é a não perder!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48K: NÃO TEM!
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SÓ JOGANDO!!!